Ask your dealer about the other Videopac and Videopac + games:

1. Race, Spin-out and Cryptogram
2. Pairs, Space Rendezvous and Logic
3. American Footbal
4. Air-Sea War and Battle
5. Blackjack
6. Tenpin Bowling and Basketball
7. Mathematician and Echo
8. Baseball
9. Computer Programmer
10. Golf
11. Cosmic Conflict
12. Take the Money and Run
13. Playschool Math
14. Gunfighter
15. Samurai
16. Depth Charge and Marksman
17. Chinese Logic
18. Laser War
19. Catch the Ball and Noughts and Crosses
20. Stone Sling
21. Secret of the Pharaohs
22. Space Monster
23. Las Vegas Gambling
24. Flipper Game
25. Skiing
26. Basket Game
27. Electronic Table Football
28. Electronic Volleyball
29. Dam Buster
30. Battlefield
31. Musician
32. Labyrinth Game and Supermind
33. Jumping Acrobats
34. Satellite Attack
35. Electronic Billiards
36. Electronic Soccer and Electronic Ice Hockey
37. Monkeyshines
38. Munchkin
39. Freedom Fighters
40. 4 in 1 Row
41. Conquest of the World
42. Quest for the Rings
43. Pickaxe Pete
44. Crazy Chase
45. Morse
46. The Great Wall Street Fortune Hunt
47. Adversaries
48. Backgammon
49. Turtles
50. Super Bee
51. Terrahawks
52. Killer bees
53. Nightmare
54. Loony Balloon
55. Neutron Star
56. Norseman
57. The Blobbers
58. Air Battle
59. Helicopter

A Newscaster

C7010. Chess

S.A. PHILIPS INDUSTRIELLE ET COMMERCIALE
Société Anonyme au capital de 200.000.000 F
50, avenue Montaigne, 75380 PARIS CEDEX 08
R.C.S. PARIS B 622 051 738
3111 176 3640

PHILIPS

PHILIPS VIDEOPAC +



When using a Videopac game computer with built-in black-and-white monitor screen, you should set the contrast control at position 4.

AIR BATTLE

An action game for one or more players

For a demonstration:

First press [RESET]
Next press key [D]

Playing AIR BATTLE

First press [RESET]
Next press key [0] (zero)

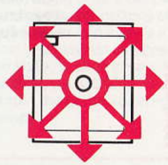
You are looking through your cockpit window onto a runway.

1 Meter indicating fuel reserves
2 Meter indicating ammunition reserves
3 Rearview-mirror
4 Gunsight
5 Radar display
6 Take-off/landing indicator
7 Current score
8 High score in series
9 Runway
10 Name of high scoring player in series
(Type in via keyboard)

Taking off

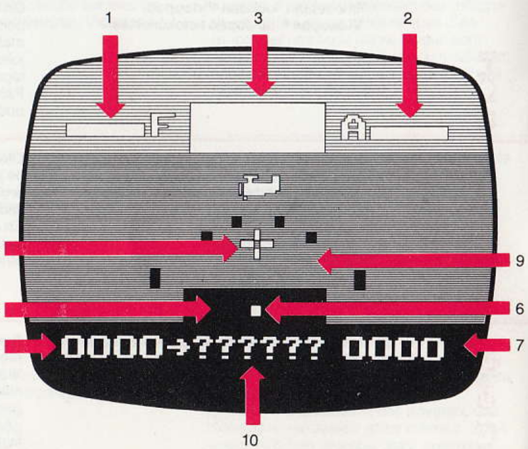
a. Push joystick of right handcontrol forward.
b. Indicator light will flash up when plane has enough speed for take-off. Then pull joystick towards you.

Manoeuvring the plane



You can control the movements of the plane with the joystick (right handcontrol).

Forward and the plane will go downward.
Towards you and the plane will rise.
Etc.



Recognizing the enemy

The front part of each plane is red. Enemy planes have a white tail end; your own planes have a yellow tail end.

A red plane coming straight at you could be either friend or foe. You can only recognize the enemy . . . when he starts firing at you! ! !

Firing at enemy

Two rapid fire guns are mounted, in fixed positions under the wings. It means that you have to aim your aircraft at the enemy to hit him and possibly shoot him down. When you have the enemy in your gunsight, press the action button to fire.

Scoring points

5 points for hitting enemy aircraft.
10/20 points for hitting attacking enemy plane.
40 points for shooting down enemy aircraft from behind.
80 points for shooting down attacking enemy plane.

Penalty points

5 points for hitting allied aircraft.
10 points when hit by enemy aircraft.
40 points when shooting down allied craft from behind.
80 points when shooting down approaching allied plane.

Fighting tips

1. Use your ammunition well, you have a limited amount.
2. Radar display gives advance indication of approaching aircraft.
3. Keep an eye on your rear-view mirror to avoid surprise attacks from behind. If you see a plane following you, shake him off.
4. If you respond quickly, you can follow an enemy aircraft and get behind him!
5. Watch your fuel reserves. If you run out of fuel, your plane will crash. Land in time to refuel and take on new ammunition.

Landing

Move joystick forward. When you see indicator light flare up, pull joystick towards you to bring plane to a halt.

End of game

Game ends when:

- Your plane is shot down.
- Your plane crashes through lack of fuel.
- Your plane crashes during take-off or landing.
- Your plane is hit by an enemy bomb while you are still on the ground at the airfield.

Cockpit display shows current score and high score in a series of games.

Levels of skill

Playing at level 0 (zero) the action will become faster after scoring 200, 500 and 1000 points.

You may skip the easier levels.

Press [RESET] and
[1]: You start at the slow level.
[2]: You start at the medium-fast level.
[3]: You start at the highest level.

Wenn Sie einen Videopac-Spielcomputer mit eingebautem Schwarzweiß-Monitor benutzen, ist der Kontrastregler in Stellung 4 zu bringen.

AIR BATTLE

Ein Aktionsspiel für einen oder mehrere Spieler

Vorführbetrieb:
Erst Taste [RESET] drücken
Dann Taste [D] drücken

Spielbetrieb

Erst Taste [RESET] drücken
Dann Taste [0] (Null) drücken

(tekening)

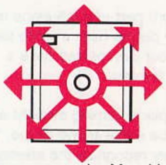
Durch Ihr Cockpitfenster blicken Sie auf eine Start- und Landebahn.

1 Anzeige Brennstoffvorrat
2 Anzeige Munitionsvorrat
3 Rückspiegel
4 Fadenkreuz der Bordkanone
5 Radarschirm
6 Start/Lande-Anzeige
7 Spielstand
8 Höchste Punktzahl einer Spielreihe
9 Start- und Landebahn
10 Name des Spielers mit der höchsten Punktzahl (Eintippen mit der Tastatur)

Starten

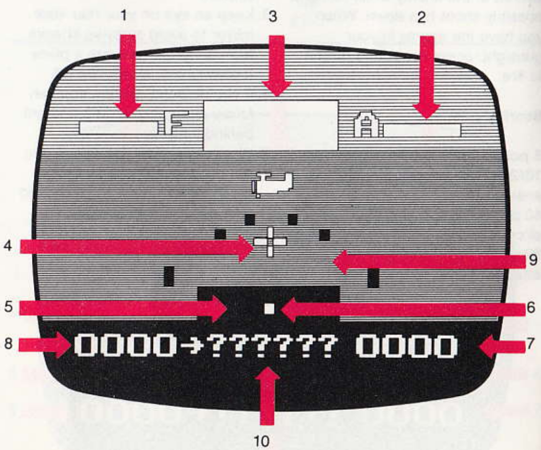
a. Drücken Sie den Hebel des rechten Handreglers nach vorn.
b. Sobald die Maschine eine ausreichende Geschwindigkei zum Abheben erreicht hat (Anzeigelampe blinkt), ziehen Sie den Hebel auf sich zu.

Flugmanöver



Die Bewegungen der Maschine lenken Sie mit dem Hebel des rechten Handreglers.

Hebel nach vorn - Maschine sinkt.
Hebel nach hinten - Maschine steigt, usw.



Feinderkennung

Die Stirnseite sämtlicher Flugzeuge ist rot. Feindliche Maschine haben ein weißes Heck. Eigene Maschinen haben ein gelbes Heck.

Ein rotes Flugzeug, das auf Sie zukommt, kann also entweder Freund oder Feind sein. Eine feindliche Maschine können Sie nur daran erkennen, daß sie das Feuer auf Sie eröffnet!

Abschuß feindlicher Maschinen

Unter den Tragflügeln sind zwei Schnellfeuerkanonen in fester Position montiert. Das bedeutet, daß Sie Ihr Flugzeug auf den Feind richten müssen, um diesen zu treffen und eventuell abzuschießen. Wenn Sie das Ziel im Visier haben, drücken Sie die Aktionstaste zum Feuern.

Punktwertung

5 Punkte für ein getroffenes Feindflugzeug.
10/20 Punkte für ein getroffenes, angreifendes Feindflugzeug.
40 Punkte für den Abschuß eines Feindflugzeugs von hinten.
80 Punkte für den Abschuß eines Feindflugzeugs von vorn.

Strafpunkte,

5 Punkte, wenn sie eine eigene Maschine getroffen haben.
10 Punkte, wenn Sie von einem Feindflugzeug getroffen werden.
40 Punkte, für den Abschuß eines eigenen Flugzeugs von hinten.
80 Punkte, für den Abschuß eines eigenen Flugzeugs von vorn.

Taktische Hinweise

1. Gehen Sie sparsam mit Ihrer Munition um, - Sie haben nur eine begrenzte Menge an Bord.
2. Auf dem Radarschirm können Sie anfliegende Maschinen rechtzeitig erkennen.
3. Halten Sie Ihren Rückspiegel im Auge, um auf Überraschungsangriffe von hinten gefaßt zu sein. Wenn Sie von einem Feindflugzeug verfolgt werden, versuchen Sie es abzuschütteln.
4. Wenn Sie schnell reagieren, können Sie sich mit Ihrer Maschine auch hinter ein Feindflugzeug setzen, es verfolgen und abschießen.
5. Achten Sie auf Ihren Brennstoffvorrat. Wenn der Brennstoff verbraucht ist, stürzt Ihr Flugzeug ab. Landen Sie rechtzeitig zum Auftanken und zur Übernahme neuer Munition.

Landen

Hebel nach vorn drücken. Wenn die Anzeigelampe aufleuchtet, ziehen Sie den Hebel auf sich zu; die Maschine kommt dann zum Stillstand.

Spielende

Das Spiel ist aus, wenn:

- Ihre Maschine abgeschossen wird.
- Ihre Maschine wegen Brennstoffmangel abstürzt.
- Ihre Maschine beim Starten oder Landen zerschellt.
- Ihre noch am Boden stehende Maschine von einer feindlichen Bombe getroffen wird.

Das Cockpit-Display zeigt den laufenden Spielstand und die höchste Punktzahl einer Spielreihe.

Schwierigkeitsgrade

Wenn Sie in Stufe 0 (Null) spielen, werden die Aktionen nach jeweils 200, 500 und 1000 Punkten immer schneller.

Falls gewünscht, können Sie die leichteren Stufen überschlagen.

Taste [RESET] und
[1] drücken: Sie beginnen mit der niedrigsten Stufe.
[2] drücken: Sie beginnen mit der mittleren Stufe.
[3] drücken: Sie beginnen mit der höchsten Stufe.

Si vous utilisez un ordinateur de jeu Videopac avec moniteur noir et blanc incorporé, vous devez placer le bouton de contraste en position 4.

AIR BATTLE
LE FOU VOLANT

Un jeu d'action pour un ou plusieurs joueurs

Pour une démonstration:

Frappez d'abord DEPART/RESET [RESET]
Frappez ensuite la touche [D]

Marche du jeu

Frappez d'abord DEPART/RESET [RESET]
Frappez ensuite la touche [0] (zéro)

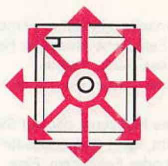
Par la vitre de votre cockpit, vous apercevez une piste de décollage.

1 Indicateur des réserves de carburant
2 Indicateur des réserves de munitions
3 Rétroviseur
4 Collimateur
5 Ecran radar
6 Indicateur de décollage/atterrissage
7 Score de la partie
8 Score le plus élevé de la série
9 Piste d'envol
10 Nom du joueur ayant réalisé le meilleur score de la série (à entrer au clavier)

Décollage

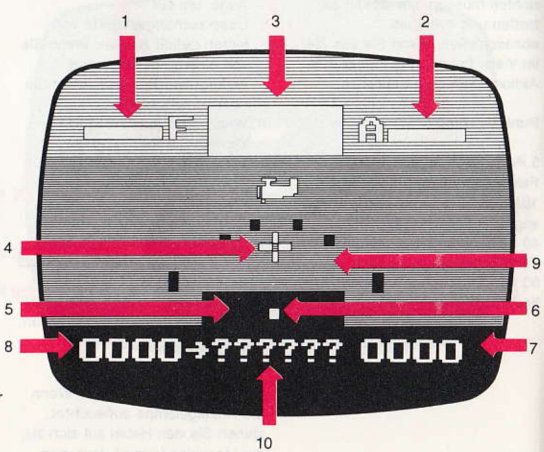
a. Poussez vers l'avant la manette de la commande de droite.
b. Le voyant s'allume lorsque l'avion a atteint une vitesse suffisante pour le décollage. Tirez alors la manette à vous.

Manoeuvre de l'avion



Vous pouvez commander les mouvements de l'avion à l'aide de la manette (commande de droite).

Poussez la manette vers l'avant pour faire descendre l'avion. Tirez-la à vous pour prendre de l'altitude. Etc.



Identification de l'ennemi

La partie avant de tous les avions est rouge. Les appareils ennemis ont une dérive blanche; celle de vos avions est jaune.

Un avion rouge qui se dirige droit vers vous peut être aussi bien un ami qu'un ennemi. Vous ne pouvez reconnaître l'ennemi . . . que lorsqu'il commence à vous tirer dessus!

Attaque contre l'ennemi

Vous disposez de deux mitrailleuses à tir rapide, montées en position fixe sous les ailes. Autrement dit, il vous faut diriger votre avion vers l'appareil ennemi pour le toucher et, si possible, l'abattre. Lorsque vous avez un ennemi dans votre collimateur, appuyez sur le bouton "action" pour tirer.

Marquage des points

5 points lorsque vous touchez un appareil ennemi.
10/20 points lorsque vous touchez un appareil ennemi qui vous attaque.
40 points lorsque vous abattez un appareil ennemi par derrière.
80 points lorsque vous abattez un appareil ennemi qui vous attaque.

Points de pénalités

5 points si vous touchez un avion ami.
10 points si vous êtes touché par un appareil ennemi.
40 points si vous abattez un appareil ami par derrière.
80 points si vous abattez un avion ami qui s'approchait de vous.

Conseils tactiques

1. Utilisez vos munition à bon escient car elles sont en quantité limitée.
2. L'écran radar annonce l'approche d'un avion.
3. Gardez un oeil sur votre rétroviseur pour éviter les attaques surprises par derrière. Si vous apercevez un avion derrière vous, essayez de le semer.
4. Si vous réagissez rapidement, vous pouvez suivre un avion ennemi et vous placer dans son sillage!
5. Surveillez vos réserves de carburant. Si vous les épuisez, votre avion va s'écraser. Posez vous à temps pour refaire le plein et recharger vos munitions.

Atterrissage

Poussez votre manette vers l'avant. Lorsque vous voyez le voyant s'allumer, tirez la manette à vous pour immobiliser votre avion.

Fin de la partie

La partie se termine dans les cas suivants:

- Votre avion a été abattu.
- Vous êtes en panne de carburant et votre avion s'écrase.
- Votre avion s'écrase au décollage ou à l'atterrissage.
- Votre avion est touché par une bombe ennemie alors que vous êtes encore au sol sur votre aérodrome.

L'affichage du cockpit indique le score en cours et le score le plus élevé d'une série de parties.

Niveaux de difficulté

Si vous jouez au niveau 0 (zéro) le déroulement des opérations s'accélère après 200, 500 et 1000 points.

Vous pouvez sauter les niveaux les plus rapides.

Frappez DEPART/RESET [RESET] et
[1]: vous commencez au niveau lent.
[2]: vous commencez au niveau de vitesse moyenne.
[3]: vous commencez au niveau le plus rapide.

Als u een Videopac spelcomputer gebruikt met ingebouwde, zwart-wit monitor, zet dan de contrastregelaar op stand 4.

AIR BATTLE

Een actie-spel voor een of meer spelers

Voor een speldemonstratie:

Druk eerst op [RESET]
Druk daarna op toets [D]

Het spelen van AIR BATTLE

Druk eerst op [RESET]
Druk daarna op toets [0] (nul)

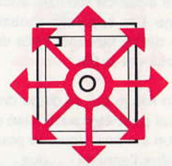
U kijkt vanuit de cockpit op de startbaan van het vliegveld.

1 Brandstofmeter
2 Munitievoorraadmeter
3 Achteruitkijkspiegel
4 Vizier
5 Radarscherm
6 Indicator voor opstijgen en landen
7 Lopende score
8 Hoogste score in serie
9 Startbaan
10 Naam van speler met hoogste score in serie
(intoetsen via het toetsenbord)

Opstijgen

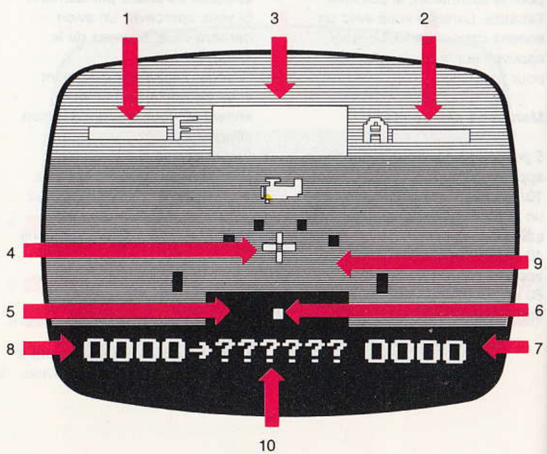
a. Duw de stuurknuppel van de rechter spelregelaar naar voren.
b. Indicatorlampje licht op als u genoeg snelheid hebt om op te stijgen. Trek de stuurknuppel dan naar u toe.

Het manoeuvreren van het vliegtuig



U kunt het vliegtuig naar wens laten bewegen met behulp van de stuurknuppel van de rechter spelregelaar.

Stuurknuppel naar voren en het vliegtuig daalt.
Naar u toe en het vliegtuig stijgt, etc.



Herkennen van de vijand

Het voorste deel van alle vliegtuigen is rood. Vijandelijke vliegtuigen hebben een gele staart, uw eigen vliegtuigen een witte.

Als er een rood vliegtuig op u afkomt, kan dat zowel een vriend als een vijand zijn. U herkent de vijand pas als hij op u begint the schieten!

Schieten op de vijand

Onder de vleugels van uw vliegtuig zijn twee boordkanonnen gemonteerd. Om de vijand te raken moet u uw toestel zo sturen, dat u de vijand in het vizier krijgt. Druk dan op de actieknop van de spelregelaar.

Het scoren van punten

5 punten voor het treffen van een vijandelijk vliegtuig.
10/20 punten voor het treffen van een aanvallend, vijandelijk vliegtuig.
40 punten voor het neerschieten van een vijandelijk vliegtuig van achteren.
80 punten voor het neerschieten van een aanvallend, vijandelijk vliegtuig.

Strafpunten

5 punten voor het treffen van een van uw eigen toestellen.
10 punten als u door de vijand getroffen wordt.
40 punten als u een eigen toestel van achteren neerschiet.
80 punten als u een aanvallend, eigen vliegtuig neerschiet.

Strategische tips

1. Spring spaarzaam met uw munitie om. U hebt maar een beperkte voorraad.
2. Via het radarscherm wordt u vooraf gewaarschuwd voor naderende vliegtuigen.
3. Let ook op uw achteruitkijkspiegel om verrassingsaanvallen te voorkomen. Wordt u door een vliegtuig achtervolgd, probeer hem dan zo snel mogelijk kwijt te raken.
4. Als u snel reageert, kunt u een passerend toestel achtervolgen, zodat u hem van achteren kunt aanvallen.
5. Let op uw brandstofreserve. Raakt die op, dan stort uw toestel neer. Land tijdig om nieuwe brandstof en munitie in te nemen.

Landen

Duw de stuurknuppel vooruit totdat het indicatielampje oplicht. Trek de stuurknuppel dan meteen naar u toe om uw vliegtuig tot stilstand te brengen.

Einde van het spel

Het spel eindigt in elk van de navolgende gevallen:

- Uw toestel wordt neergeschoten.
- Uw toestel stort neer door gebrek aan brandstof.
- Uw toestel slaat te pletter bij foutieve landing of start.
- Uw toestel wordt door een vijandelijke bom getroffen wanneer u te lang op de grond blijft staan.

Op het dashboard kunt u de score van de lopende strijd volgen en ziet u ook de hoogste score in de spelserie.

Spelniveaus

Speelt u op spelniveau 0 (nul), dan wordt het spel sneller nadat u respectievelijk 200, 500 en 1000 punten gescoord hebt.

U kunt de meer gemakkelijke niveaus ook overslaan:

Druk op [RESET] en daarna op
[1]: het spel begint op langzaam niveau.
[2]: het spel begint op middelmatig snel niveau.
[3]: het spel begint op het moeilijkste niveau.

Se usate un computer da gioco Videopac con lo schermo bianco-nero integrato, dovete mettere il controllo del contrasto nella posizione 4.

AIR BATTLE

Un gioco d'azione per uno o più giocatori

Per una dimostrazione:

Prima premere [RESET]
Poi premere il tasto [D]

Giocare il AIR BATTLE

Prima premere [RESET]
Poi premere il tasto [0] (zero)

State guardando dalla finestra del vostro abitacolo su una pista di lancio.

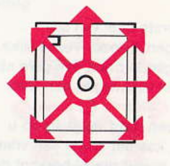
1 Indicatore del carburante
2 Indficatore delle riserve di munizione
3 Retrovisore
4 Vista del fucile
5 Schermo del radar
6 Indicatore del decollo e dell'atterraggio
7 Marcatura
8 Marcatura alta in serie
9 Pista di lancio
10 Nome del giocatore con marcatura alta in serie

(Comporlo permezzo della tastiera alfanumerica)

Decollare

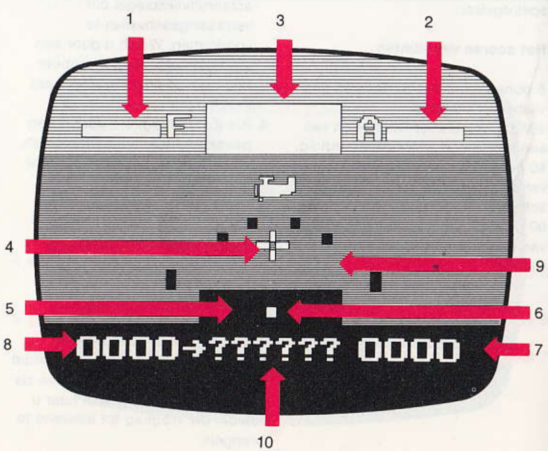
a. Premere in avanti la leva del comando manuale.
b. L'indicatore lampeggerà quando l'aereo ha abbastanza velocità per il decollo. Allora tirare verso di voi la leva.

Manovrare l'aereo



Potete controllare i movimenti dell'aereo con la leva (controllo manuale destro).

In avanti e l'aereo si abbasserà.
Verso di voi e l'aereo si alzerà.
Ecc.



Riconoscere il nemico

La parte frontale di tutti gli aerei è rosso.
Aerei dei nemici hanno la punta della coda bianca; i vostri aerei hanno la punta della coda gialla.

Un aereo rosso che si avvicina in linea dritta può essere sia amico che nemico. Potete solamente riconoscere il nemico. . . quando comincia a sparare verso di voi!

Sparare al nemico

Due fucili rapidi sono montati in posizioni fisse sotto le ali. Ciò significa che dovete mirare il vostro aereo verso l'aereo nemico per colpirlo e possibilmente abbatterlo. Quando avete in vista il nemico premere il pulsante d'azione per sparare.

Marcatura

5 punti per colpire un aereo nemico.
10/20 punti per colpire un aereo nemico che sta attaccando.
40 punti per abbattere un aereo nemico dal di dietro.
80 punti per abbattere un aereo nemico che sta attacando.

Penalità

5 punti per colpire un aereo alleato.
10 punti quando siete colpiti da un aereo nemico.
40 punti se abbattete un aereo alleato dal di dietro.
80 punti se abbattete un aereo alleato che si sta avvicinando.

Cenni per la battaglia

1. Usate bene la vostra munizione; avete una quantità limitata.
2. Lo schermo del radar indica degli aerei che stanno avvicinandosi.
3. Tenete un occhio sul vostro retrovisore per evitare un attacco di sorpresa dal di dietro. Se vedete un aereo che vi sta seguendo, scuotetelo.
4. Se rispondete rapidamente, potete seguire un aereo nemico e raggiungerlo!
5. Tenete occhio alle vostre riserve di carburante. Se rimanete senza carburante, il vostro aereo precipita. Atterrate in tempo per fare il pieno di carburante e prendere nuova munizione.

Atterraggio

Spostare la leva in avanti. Quando vedete illuminarsi l'indicatore, tirare verso di voi la leva per fermare l'aereo.

La fine d'un gioco

Un gioco termina quando:

- Il vostro aereo è abbattuto.
- Il vostro aereo precipita per causa di mancanza di carburante.
- Il vostro aereo precipita durante decollo od atterraggio.
- Il vostro aereo viene colpito da una bomba del nemico mentre siete ancora a terra sul campo aeronautico.

Lo schermo dell'abitacolo dimostra la marcatura attuale e la marcatura alta in una serie di giochi.

Livelli di abilità

Giocando a livello 0 (zero) l'azione diventerà più rapida dopo aver marcato 200, 500 e 1000 punti.

Potete saltare i livelli più facili.

Premere [RESET] e
[1]: Partite dal livello basso.
[2]: Partite dal livello medio veloce.
[3]: Partite dal livello più veloce.

Når du bruger en Videopac Spilcomputer med indbygget sort og hvid monitor skærm, skal kontrastkontrollen stilles på position 4.

AIR BATTLE

Et aktionsspil til een eller flere spillere

For at få en spildemonstration:
Tryk først på [RESET]
Tryk derefter på nøgle [D]

AIR BATTLE spilles således:
Tryk først på [RESET]
Tryk derefter på nøgel [0] (NUL)

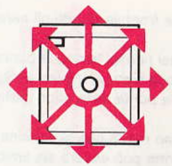
Du kiger igennem førerkabinens vindue ud på landingsfeltet.

1 Meter, der viser brændstofreserver
2 Meter, der viser ammunitionreserver
3 Bagspejl
4 Synsglas
5 Radarskærm
6 Afgangs/landingsviser
7 Indeværende points
8 Højeste pointsantal i en spilserie
9 Landingsfelt
10 Navn på den, der har højeste points
(Skriv det ind på tastaturet)

Flyet letter

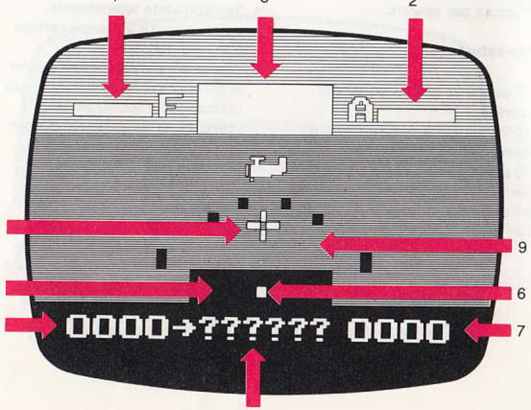
a. Skub styrepinden på højre håndkontrol fremad.
b. Indikatorlys blinker, når flyet har fart nok på til at lette. Træk så styrepinden imod dig.

Flyets manøvrering



Du kan kontrollere flyets bevægelser med styrepinden (højre håndkontrol).

Fremad og flyet går nedad.
Imod dig og flyet går opad.
O.s.v.



Fjenden opdages

Den forreste del af alle fly er rød. Fjendens fly har en hvid halefinne; Dine egne fly har en gul halefinne.

Et rødt fly, der kommer imod dig, kan enten være ven eller fjende. Du kan kun kende fjenden . . . når han skyder på dig!

Du skyder på fjenden

To lynhurtige bøsser er monteret under vingerne. Hvilket betyder, at du skal sigte dit fly efter fjendens fly for at ramme ham, og muligvis skyde ham ned. Når du har fjenden i dit synsglas, skal du trykke på aktionsknappen for at skyde.

Pointstælling

5 points for at ramme fjendens fly.
10/20 points for at ramme et angribende fjendefly.
40 points for at skyde at fjendefly ned bagfra.
80 points for at skyde et angribende fjendefly ned.

Strafpoints

5 points for at ramme et hjælpefly.
10 points når dit fly rammes af et fjendefly.
40 points når du skyder et hjælpefly ned bagfra.
80 points når du skyder et hjælpefly, der kommer imod dig, ned.

Kampråd

1. Brug din ammunition fornuftigt, du har en begrænset mængde.
2. Radarskærm giver advarsel om nærmende fly.
3. Hold øje med dit bagspejl for at undgå uventet angreb bagfra. Hvis du ser et fly følge dig, skal du se at komme af med det.
4. Hvis du reagerer hurtigt, kan du følge et fjendefly og gå bag på ham!
5. Hold øje med brændstofreserven. Hvis du løber tør for brændstof, styrter dit fly ned. Land i god tid til at fylde brændstof og læsse mere ammunition på.

Landing

Flyt styrepinden fremad. Hvis du ser indikatorlyset blusse op, skal styrepinden trækkes imod dig for at standse flyet.

Spillets slutning

Spillet slutter når:

- Dit fly skydes ned.
- Dit fly styrter ned på grund af brændstofmangel.
- Dit fly styrter ned under letning eller landing.
- dit fly rammes af en af fjendens bomber, mens du holder stille på flyvepladsen.

Førerkabineviseren viser indeværende points og højeste points i en spilserie.

Dygtighedstrin

Ved spil på trin 0 (NUL) bliver aktionen hurtigere efter 200, 500 og 1000 points.

Du kan springe over de lettere trin.

Tryk på [RESET] og
[1]: Du begynder på det langsomme trin.
[2]: Du begynder på mellemste hurtige trin.
[3]: Du begynder på højeste trin.

Då en Videopac speldator med inbyggd svart-vit TV-bildskärm används bör kontrasten ställas i läge 4.

AIR BATTLE

Ett ACTION-spel för en eller flera spelare

Demonstration:

Tryck först på [RESET]
Tryck sedan på [D]

Så här spelas AIR BATTLE

Tryck först på [RESET]
Tryck sedan på [0]

Du sitter i Din förarkabin och ser ut över flygfältet.

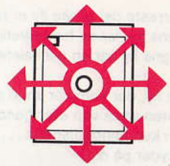
1 Mätare för bränslereserv
2 Mätare för ammunitionsreserv
3 Backspegel
4 Sikte för kanonen
5 Radarskärm
6 Start/landningsindikator
7 Aktuell poängställning
8 Högsta poäng i serien
9 Start/landningsbana
10 Namn på spelare med högsta poäng i serien. (Skriv in på tangentbordet)

Start

a. För högra handkontrollens styrspak framåt.

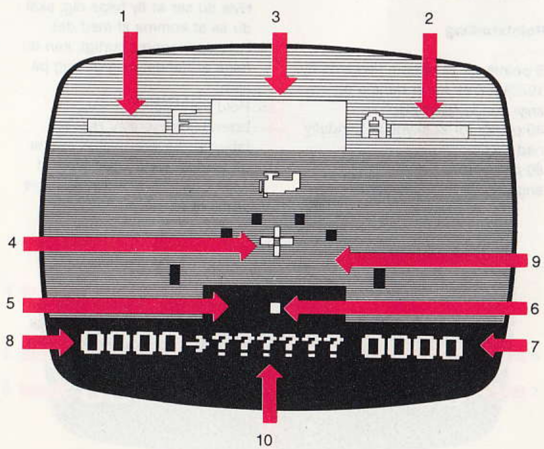
b. En kontrollampa lyser när planet har tillräcklig fart för att lyfta. Dra då styrspaken mot Dig.

Hur planet manövreras



Du kan kontrollera planets rörelser med styrspaken (höger handkontroll).

Framåt och planet går neråt.
Mot Dig och planet stiger.
Etc.



Hur du känner igen fienden

Frampartiet är rött på alla plan. Fiendeplan har vitt bakparti; Dina egna plan har gult bakparti.

Ett rött plan som kommer rakt mot Dig kan vara antingen vän eller fiende. Du känner inte igen fienden . . . förrän han börjar skjuta mot Dig! ! !

Hur Du skjuter på fienden

Två snabbskjutande kanoner är monterade under vingarna. Det innebär att Du måste styra Ditt plan mot fiendens för att träffa det och skjuta ner det. När Du har fienden i siktet, tryck på action-knappen för att skjuta.

Poängräkning

5 poäng för varje träff på fiendeplan.
10/20 poäng för varje träff på anfallande fiendeplan.
40 poäng för varje fiendeplan nedskjutet bakifrån.
80 poäng för varje nedskjutet anfallande fiendeplan.

Straffpoäng

5-poäng för varje träff på allierat plan.
10 poäng för varje träff av fiendeplan.
40 poäng för varje allierat plan nedskjutet bakifrån.
80 poäng för varje allierat plan nedskjutet framifrån.

Speltips

1. Använd ammunitionen förståndigt - Du har begränsad mängd.
2. Radarbildskärmen ger förhandsinformation om annalkande plan.
3. Håll utkik i backspegeln så att Du inte råkar ut för anfall bakifrån. Om Du ser ett plan som förföljer Dig, så skaka av Dig det.
4. Om Du reagerar snabbt, så kan Du följa ett fiendeplan och lägga Dig bakom det!
5. Se upp med bränslereserven! Om bränslet tar slut störtar planet. Landa i tid för att fylla på bränsle och ny ammunition.

Landning

För styrspaken framåt. När kontrollampan lyser för Du styrspaken mot Dig och så planet stannar.

Spelslut

Spelet är slut när:

- Ditt plan blir nedskjutet.
- Ditt plan störtar på grund av bränslebrist.
- Ditt plan störtar under start eller landning.
- Ditt plan träffas av en fiendebomb, när Du fortfarande befinner Dig på marken på flygfältet.

Bildfältet från förarhytten visar aktuell poängställning och högsta poäng i en serie.

Olika svårighetsgrader

När Du spelar på nivå 0 (noll) går spelet snabbare efter uppnådda 200, 500 resp. 1000 poäng.

Du kan hoppa över de lättare varianterna.

Tryck då på [RESET] och
[1]: Långsam start.
[2]: Mellansnabb start.
[3]: Snabb start.

Käytettäessä Videopac-tietokonetta, jossa on mustavalkomonitori, on kontrastisäädin asetettava asentoon 4.

AIR BATTLE

Toimintaa täynnä oleva peli yhdelle tai useammalle pelaajalle

Jos haluat esittelypelin:

Paina ensin näppäintä [RESET]
Paina sitten näppäintä [D]

AIR BATTLEN pelaaminen

Paina ensin näppäintä [RESET]
Paina sitten näppäintä [0] (nolla)

(tekening)

Katsot ulos ohjaamosi ikkunasta kiitoradalle

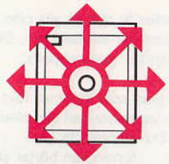
1 Mittari, joka osoittaa jäljellä olevan polttoainemäärän
2 Mittari, joka osoittaa jäljellä olevien ammuksien määrän
3 Taustapeili
4 Aseen tähtäys
5 Tutkanäyttö
6 Lentoonlähtö-/laskeutumisosoitin
7 Tämänhetkinen pistemäärä
8 Sarjan korkein pistemäärä
9 Kiitorata
10 Sarjassa korkeimman pistemäärän saavuttaneen pelaajan nimi

Lentoonlähtö

a. Työnnä oikeanpuoleisen ohjausyksikön ohjausvipua eteenpäin.

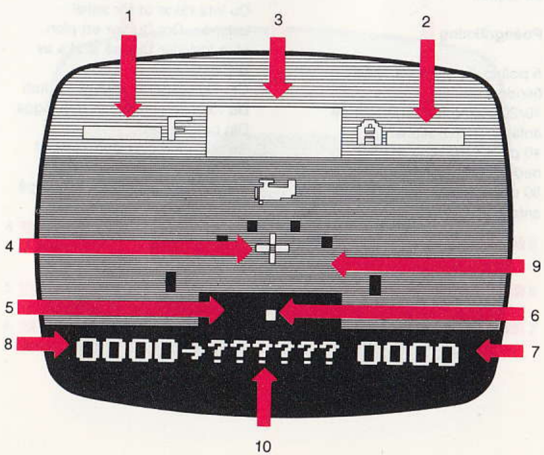
b. Osoitinvalo vilkkuu silloin kun koneella on riittävä lentoonlähtönopeus. Vedä sitten ohjausvipua itseesi päin.

Lentokoneen ohjaus



Voit hallita koneen liikeitä ohjausvivun avulla (oikeanpuoleinen ohjausyksikkö)

Eteenpäin ja kone kulkee alaspäin.
Itseesi päin ja kone nousee.
Jne.



Vihollisen tunnistaminen

Kaikien lentokoneiden etuosa on punainen. Viholliskoneilla on valkoinen takaosa; omilla koneillasi on keltainen takaosa.

Suoraan sinua kohti tuleva punainen lentokone voi olla joko ystävä tai vihollinen.
Voit tunnistaa viholliskoneen ainoastaan silloin ... kun se alkaa ampua sinua kohti!!!

Vihollisen ampuminen

Kaksi nopeata asetta on kiinnitetty kiinteään asentoon siipien alle. Tämä tarkoittaa sitä, että sinun on sunnattava lentokoneesi viholliskonetta kohti, jotta osuisit siihen ja ampuisit sen alas. Kun sinulla on vihollinen tähtäimessäsi, paina action-nappia ampumista varten.

Pistelaskenta

5 pistettä osumasta viholliskoneeseen.
10/20 pistettä osumasta hyökkäävään viholliskoneeseen.
40 pistettä viholliskoneen alasampumisesta takaapäin.
80 pistettä hyökkäävään viholliskoneen alasampumisesta.

Rangaistuspisteet

5 pistettä liittoutuneeseen lentokoneeseen osumisesta.
10 pistettä viholliskoneen osuessa sinuun.
40 pistettä liittoutuneen lentokoneen alasampumisesta takaapäin.
80 pistettä edestä lähestyvän liittoutuneen lentokoneen alasampumisesta.

Taisteluvihjeitä

1. Käytä ammuksiasi harkiten, sinulla on niitä rajoitettu määrä.
2. Tutkanäyttö varoittaa etukäteen lähestyvästä lentokoneesta.
3. Pidä taustapeiliä silmällä, jotta vältyt takaa tulevilta yllätyshyökkäyksiltä. Jos huomaat, että sinua seuraa lentokone, pyri pääsemään siitä eroon.
4. Kun toimit nopeasti voit seurata vihollislentokonetta ja päästä sen taakse!
5. Pidä silmällä jäljellä olevan polttoaineen määrää. Jos polttoaineesi loppuu, lentokoneesi syöksyy alas. Lakeudu alas hyvissä ajoin ottamaan lisää polttoainetta ja ammuksia.

Laskeutuminen

Liikuta ohjausvipua eteenpäin. Kun näet osoitinvalon syttyvän, vedä ohjausvipua itseesi päin, jotta saat koneen pysähtymään.

Pelin loppu

Peli loppuu kun:

- Koneesi ammutaan alas
- Koneesi syöksyy alas silloin kun poltoaine loppuu
- Koneellesi sattuu onnettomuus lentoonlähdön tai laskeutumisen aikana
- Koneeseesi osuu vihollispommi silloin kun olet vielä lentokentällä

Ohjaamon osoitin näyttää tämänhetkisen pistemäärän sekä pelien sarjassa saavutetun korkean pistemäärän.

Vaikeustasot

Kun pelaat tasolla 0 (nolla) nopeutuu pelin kulku sen jälkeen kun olet saanut 200, 500 ja 1000 pistettä.

Voit jättää väliin helpommat tasot.

Paina [RESET] ja
[1]: Aloitat hitaalta tasolta.
[2]: Aloitat keskinopealta tasolta.
[3]: Aloitat korkeimmalta tasolta.

Cuando se use un computer de juegos Videopac con pantalla monitor incorporada de blanco y negro, deberá ajustarse el mando de contraste a la posición 4.

AIR BATTLE

Un juego de acción para uno o más jugadores

Para una demostración:
Primero pulsar [RESET]
Después pulsar la tecla [D]

Jugando el AIR BATTLE

Primero pulsar [RESET]
Después pulsar la tecla [0] (cero)

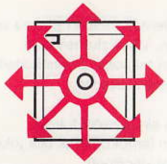
Usted está mirando a través de la ventana de su cabina sobre la pista.

1 Indicador de reservas de gasolina
2 Indicador de reservas de munición
3 Espejo retrovisor
4 Punto de mira
5 Pantalla de rádar
6 Indicador de despegue/aterrizaje
7 Puntuación en progreso
8 Puntuación más alta en la serie
9 Pista
10 Nombre del jugador con tanteo más alto durante la serie.
(Programar a través del teclado)

Despegue

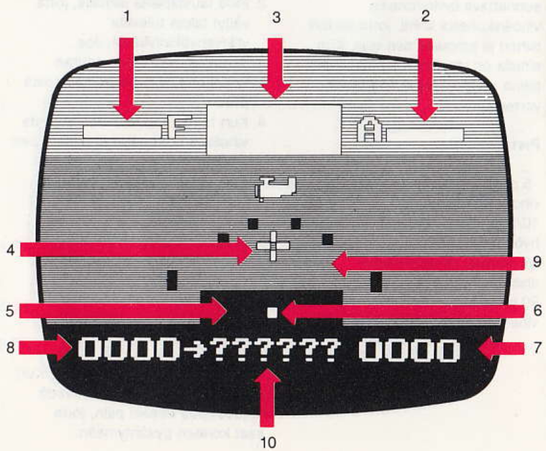
a. Empujar la palanca del mando derecho hacia delante.
b. La luz del indicador se iluminará cuando el avión obtenga suficiente velocidad para despegar. Entonces tirar de la palanca hacia sí.

hacer maniobrar el avión



Usted puede controlar los movimientos del avión con la palanca (mando derecho).

Hacia delante y el avión perderá altura.
Hacia sí y el avión cogerá altura.
Etc.



Reconocer al enemigo

La parte frontal de todos los aviones es roja. Los aviones enemigos tienen el final de la cola blanco; sus propios aviones tienen el final de la cola amarillo.

Un avión rojo que se acerque de frente podrá ser amigo o enemigo. Usted sólo puede reconocer al enemigo . . . ¡¡¡cuando comience a disparar contra usted!!!

Disparar contra el enemigo

Dos ametralladoras automáticas están montadas en posiciones fijas debajo de las alas.
Esto significa que debe apuntar su avión hacia el enemigo para alcanzarle y, posiblemente, derribarle . . . Cuando tenga el avión enemigo dentro de su punto de mira, pulsar el botón de acción para disparar.

Puntos ganados

5 puntos por acertar un avión enemigo.
10/20 puntos por acertar un avión enemigo atacando.
40 puntos por derribar un avión enemigo por detrás.
80 puntos por derribar un avión enemigo atacando.

Puntos de castigo

5 puntos por acertar un avión aliado.
10 puntos cuando ha sido alcanzado por un avión enemigo.
40 puntos cuando se derriba un avión aliado por detrás.
80 puntos cuando se derriba un avión aliado que se acerca por delante.

Informes para el combate

1. Utilícese bien la munición, usted tiene una cantidad limitada.
2. El visualizador rádar le ofrece de antemano la indicación de un avión que se acerca.
3. No pierda de vista el espejo retrovisor para evitar un ataque sorpresa por la espalda. Si usted observa que un avión le sigue, ¡líbrese de él!
4. Cuando usted reacciona rápido, puede seguir un avión enemigo y atacarle por detrás.
5. observe las reservas de gasolina. Si se queda sin ellas, su avión se estrellará. Aterrizar a tiempo para tomar gasolina y nueva munición.

Aterrizaje

Mover la palanca hacia delante. Cuando vea que el indicador se enciende, tirar hacia sí la palanca para frenar el avión.

Final del juego

El juego finaliza cuando:

- su avión es derribado
- su avión se estrella por falta de gasolina
- su avión se estrella durante el despegue o aterrizaje.
- su avión es acertado por una bomba enemiga cuando está quieto sobre la pista del aeropuerto.

Los indicadores en la cabina muestran la puntuación en progreso y las más alta de una serie de juegos.

Niveles de habilidad

Jugando al nivel 0 (cero) la acción aumentará en rapidez después de la puntuación de 200, 500 y 1000 puntos.

Se puede saltar los niveles fáciles.

Pulsar [RESET] y
[1]: usted empieza en el nivel lento.
[2]: usted empieza en el nivel medio.
[3]: usted empieza en el nivel más alto.

Quando se usar um computador de jogos Videopac de visor incorporado, a preto e branco, deve ajustar-se o controle de contraste na posição 4.

AIR BATTLE

Um jogo de acção para um ou mais jogadores

Para uma demonstração:
Primeiro prima [RESET]
Seguidamente prima a tecla [D]

Começo da AIR BATTLE

Primeiro prima [RESET]
Depois prima a tecla [0] (zero)

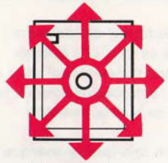
Você está a olhar através da janela da cabine e tem à sua frente a pista de aterragem.

1 Indicador de combustível
2 Indicador da reserva de munições
3 Espelho retrovisor
4 Mira
5 Mostrador do radar
6 Indicador de descolagem/aterragem
7 Pontuação presente
8 Pontuação na série de jogos
9 Pista de aterragem
10 Nome do jogador de mais alta pontuação
(Escreva-o no teclado)

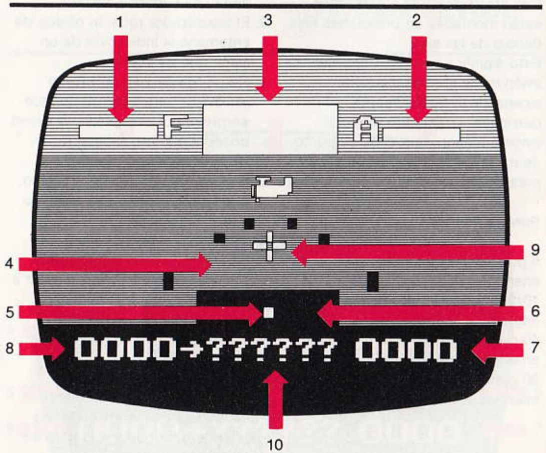
Descolagem

a. Empurre a alavanca do controle da direita para a frente.
b. O indicador acenderá quando o avião tiver velocidade suficiente para levantar voo. Nessa altura puxe a alavanca para si.

Pilotagem do aviao



Você poderá controlar os movimentos do avião com a alavanca (controle manual da direita).
Para a frente e o avião descerá.
Puxando para si o avião subirá.
Etc.



Como reconhecer um inimigo

O nariz de todos os aviões é vermelho. Os aviões inimigos tem a ponta da cauda branca.

Um avião vermelho que se dirija para si pode ser amigo ou não. Você só poderá reconhecer o inimigo . . . quando ele começar a disparar contra si!

Como disparar contra o inimigo

Duas armas de fogo rápidas estão montadas, em posições fixas debaixo das asas. Isto significa que você deverá colocar o seu avião em posição astuciosa para poder atingir o inimigo e possivelmente abatê-lo. Quando tiver o inimigo na mira, prima a tecla de acção para disparar.

Pontuação

5 pontos por atingir um avião inimigo.
10/20 pontos por atingir um avião inimigo quando este estiver a atacar.
40 pontos por abater aviões inimigos por detrás.
80 pontos por abater aviões inimigos quando estes estiverem a atacar.

Penalizações

5 pontos por atingir aviões aliados.
10 pontos quando fôr atingido por um avião inimigo.
40 pontos por abater aviões aliados por detrás.
80 pontos por abater aviões aliados que se aproximem.

Sugestões para a luta

1. Utilize convenientemente as suas munições, pois dispõe de quantidade limitada.
2. O mostrador do radar dá informação prévia de aviões que se aproximam.
3. Mantenha-se atento ao seu espelho retrovisor para evitar surpresas de ataque por detrás. Assim que avistar um avião a segui-lo, esquive-se.
4. Se reagir ràpidamente, poderá colocar-se por detrás de um avião inimigo e segui-lo.
5. Mantenha-se atento à reserva de combustível. Se ficar sem combustível o seu avião cairá. Aterre a tempo de se reabastecer de combustível e munições.

Aterragem

Desloque a alavanca para a frente. Quando vir o indicador acender, puxe a alavanca para si para parar o avião.

Fim do jogo

O jogo acaba quando:

- O seu avião fôr abatido.
- O seu avião cair por falta de combustível.
- O seu avião cair durante a descolagem ou aterragem.
- O seu avião é atingido por uma bomba inimiga quando você ainda se encontra poisado na base aérea.

Os mostradores na cabine apresentam a pontuação presente e a da série de jogos.

Graus de difficuldade

Jogando com o nível 0 (zero) a acção tornar-se-à mais rápida quando se pontuar 200, 500 e 1000 pontos.

Você pode evitar os graus de menor dificuldade.

Prima [RESET] e
[1]: Você começa no nível lento.
[2]: Você começa no nível rápido médio.
[3]: Você começa no nível mais alto.